

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Dalapapa Pression

But du jeu

Le même que dans Dalapapa original : marquer le plus de points possible à la fin de la partie.

Comment se déroule une enchère ?

À tout moment, pendant qu'un autre joueur réfléchit à son coup, mais avant qu'il ne commence à poser sa ou ses pièces, un joueur peut interrompre le cours du jeu en disant « Enchères ».

Le but d'une enchère est d'acheter le droit de jouer. Celui qui lance l'enchère annonce un multiple de 2. Dans l'ordre de la table, tous les joueurs peuvent surenchérir, avec une valeur paire, ou passer. Le joueur dont c'est normalement le tour ne surenchérit pas. Il ne peut dire que « Je suis » ou « Je passe ». Un joueur qui a passé ne peut plus enchérir par la suite.

- Si le joueur dont c'est le tour normal gagne l'enchère, il déduit de son score la moitié de l'enchère finale puis joue normalement.
- Si un autre joueur emporte l'enchère, il transfère la valeur de l'enchère de son score à celui du joueur actif puis devient le nouveau joueur actif. La partie continuera ensuite par son voisin de gauche.

Le reste des règles est inchangé.

Un exemple concret

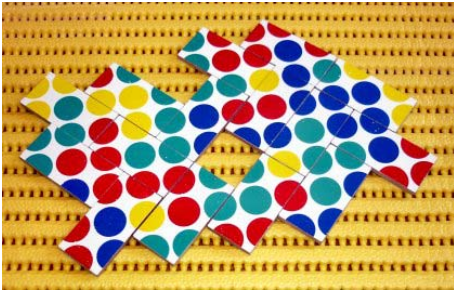
La situation de jeu est la suivante. Sur la table, se trouvent ces dominos :



En main, vous posséder un joli domino qui peut vous permettre de marquer de magnifiques points en l'insérant dans le fjord au sud du jeu :

- 4 points de connexion,
 - 1 point pour le groupe jaune,
 - 7 points pour le groupe rouge,
- soit un total de 12 points.





C'est alors que Marcel s'exclame : « Enchères ! 6 ». Marcel est parfois un peu énervant. Que faut-il faire ? Accepter ou surenchérir ?

Si Marcel possède ce second domino, il peut le placer dans le même fjord, mais son gain sera nettement plus important :

- 8 points de connexion,
- 6 points pour le groupe rouge,
- 5 points pour le groupe bleu,

soit un total de 19 points !



De plus, s'il possède effectivement ce domino, vous ne pourrez plus poser le vôtre avec le gain espéré.

Accepter son offre rapporte certes 6 points. Mais si lui en profite pour en marquer 19, voilà une perspective désagréable. Vous pourriez surenchérir, mais vous prenez alors le risque qu'il vous abandonne l'enchère, ce qui se traduirait pour vous par une perte sèche.

Le choix est difficile. D'ailleurs, possède-t-il réellement ce domino miraculeux ? Ne cherche-t-il pas tout simplement à vous grappiller quelques points ? Avec Marcel, tout est possible !